

**TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN DESA WISATA  
BELANJA LAMONGAN JAWA TIMUR**



**Dimas Arif Tirtana**  
**1054010056**

**BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
2014**

**PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN DESA WISATA  
BELANJA LAMONGAN JAWA TIMUR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik (S – 1)

**Dimas Arif Tirtana**

1054010056

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “ VETERAN”  
JAWA TIMUR  
2014**

**TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN DESA WISATA  
BELANJA LAMONGAN JAWA TIMUR**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**DIMAS ARIF TIRTANA**

**1054010056**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal : 19 Juni 2014

Pembimbing I

Penguji I

**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.**  
NPT. 3 8511 13 0353 1

**Widyasari. ST**

Pembimbing II

Penguji II

**Aileena S.C.R.E.C., ST., M.Des**

**Aditya Rahman Y, ST., M.Med.Kom.**  
NPT. 3 8109 10 0303 1

Ketua Jurusan

Koordinator

**Heru Subiyantoro, ST., MT,**  
NPT. 3 7102 96 0061 1

**Aditya Rahman Y, ST., M.Med.Kom.**  
NPT. 3 8109 10 0303 1

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal : .....

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

**Ir. Naniek Ratni Juliardi AR, M.Kes.**  
NIP. 19590729 198603 2 00 1

## **PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR**

Saya menyatakan dengan ini sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam Naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang sudah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 29 Juni 2014

Dimas Arif Tirtana

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu dipanjatkan pada kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan berkah-Nya, sehingga laporan tugas akhir dengan judul *“Perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Belanja Lamongan Jawa Timur”* ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Semoga isi dari tugas akhir yang membahas tentang proses merancang grafis lingkungan ini dapat menjadi pedoman bagi mahasiswa desain komunikasi visual. Penulis banyak menerima bantuan baik moril maupun materil dalam proses penyusunan laporan ini yang tidak lepas dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, atas bantuan dan dukungan yang diberikan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Naniek Ratni Juliardi A.R., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “VETERAN” Jawa Timur.
2. Heru Subiyantoro, ST., MT., selaku Ketua Progdil Desain Komunikasi Visual UPN “VETERAN” Jawa Timur.
3. Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan pengarahan dalam proses pengerjaan.
4. Untuk seluruh Dosen DKV UPN “VETERAN” Jawa Timur dan staff pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di UPN “VETERAN” Jawa Timur.
5. Orang tua serta saudara-saudara yang selalu member semangat dengan doa.
6. Aditya Rahman Yani selaku koordinator tugas akhir.
7. Pengrajin di Desa Wisata Belanja yang telah memberikan bantuan guna melancarkan proses perancangan.
8. Bapak Bahrur Rochim selaku Kepala Desa Sendang Dhuwur.
9. Bapak Supri selaku staf pengajar SMK 12 Surabaya.
10. Para sahabat yang selalu memberi motivasi.

Penulis hanyalah seorang manusia biasa yang tidak pernah terhindar dari kesalahan baik berupa lisan maupun tulisan. Penulis menyadari akan kekurangan dalam penulisan laporan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan Praktek Profesi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 29 Juni 2014

Penulis

# **PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN DESA WISATA BELANJA LAMONGAN JAWA TIMUR**

**Dimas Arif Tirtana**

**1054010056**

## **ABSTRAK**

Desa Wisata Belanja merupakan sebuah lokasi wisata baru yang terdapat di Desa Sendang Dhuwur dan terletak di Kabupaten Lamongan. Mayoritas penduduk berprofesi sebagai pengrajin batik, pengrajin emas, dan pengrajin bordir sejak abad ke-XV hingga saat ini tetap mempertahankan unsur tradisionalnya. Namun dalam perkembangannya wilayah tersebut kurang diketahui oleh masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media informasi yang dapat memberi informasi tentang desa serta fasilitas apa saja yang terdapat di desa tersebut kepada masyarakat sekitar. Untuk menginformasikan lokasi maupun fasilitas yang tersedia diperlukan media informasi salah satunya grafis lingkungan. Grafis lingkungan merupakan salah satu ilmu desain yang mempelajari tentang segala bentuk desain grafis pada lingkungan serta dapat memberikan citra visual dalam suatu wilayah. Perancangan grafis lingkungan yang dilakukan dengan beberapa tahap secara terstruktur dan rapi dapat menjadikan media tersebut lebih efektif dan efisien. Penyisipan unsur visual yang baru dan berbeda sesuai dengan karakteristik desa maupun tempat-tempat lain berguna sebagai pembeda dari pada grafis lingkungan pada umumnya sehingga dapat mudah dikenali dan mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang lokasi tersebut sehingga perjalanan berwisata menjadi lebih mudah dan nyaman. Perancangan grafis lingkungan ini menggunakan teknik gerak dan cahaya pada beberapa media seperti *main gate* yang memiliki fungsi untuk menarik perhatian kepada para pengunjung. Selain itu, untuk menjaga konsistensi visualnya maka warna serta elemen visual antara media satu dengan lainnya saling berkaitan berfungsi untuk membangun citra visual bagi Desa Wisata Belanja.

**Kata kunci:** *sign system*, grafis lingkungan, desa wisata belanja, tradisional

# PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN DESA WISATA BELANJA LAMONGAN JAWA TIMUR

Dimas Arif Tirtana

1054010056

## ABSTRACT

*The village shopping tour is a new tourist location in the village of Sendang Dhuwur located in Lamongan. The majority of the population made their living as artisans, craftsmen gold batik, embroidery and craftsmen since the XV century to this day retains its traditional elements. But in its development the region is less known by the public. it is caused by the lack of media information that can give information about the village and facilities are there in the village to surrounding communities. To inform the location and available facilities required information media of environment graphics design . The environment graphical design is one of the design science learn about all forms of environment graphic design visual imagery can provide in a given region. Graphical design environment that is done with several the structured stages and tidy can make the media more effectively and efficiently. The insertion of the new visual elements and differ according to the characteristics of the village as well as other useful places as a differentiator from the graphics environment in General so that it can be easily recognized and makes it easier for people to get information about that location so that travel easier and more comfortable. Graphic design of this environment uses the technique of motion and action of light on some media as main gate that having the function of to draw attention to the visitors. In addition, to keep the consistency of visualnya then color as well as elements visual between the media to each other are intertwined serves to build the visual images for tourist village shopping.*

**Keyword:** *sign system, environmental graphics, village shopping tour, traditional.*



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
 BAB I : PENDAHULUAN .....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Rumusan Masalah .....	4
1.4. Batasan Masalah .....	4
1.5. Tujuan .....	4
1.6. Manfaat .....	5
1.7. Skema Perancangan .....	6
 BAB II : STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA .....	 7
2.1. Profil Desa Wisata Belanja Lamongan, Jawa Timur .....	7
2.1.1. Sejarah Singkat Kabupaten Lamongan, Jawa Timur .....	7
2.1.2. Lokasi dan Karakteristik Desa Wisata Belanja Lamongan, Jawa Timur .....	7
2.1.3. Kondisi <i>Sign System</i> Desa Wisata Belanja .....	11
2.2. <i>Landmark</i> .....	13
2.3. Grafis Lingkungan .....	14

2.4. <i>Sign System</i> .....	14
2.4.1. Klasifikasi <i>Sign System</i> .....	18
2.4.2. Aspek - aspek Pembuatan <i>Sign System</i> .....	20
2.4.3. Ikon, Simbol, dan Indeks .....	22
2.5. Teori Desain Komunikasi Visual .....	24
2.5.1. Ilustrasi .....	24
2.5.2. Tipografi .....	27
2.5.3. Warna .....	30
2.5.4. Layout .....	37
2.6. Studi Ergonomi .....	39
2.6.1. Ketinggian <i>Sign System</i> .....	39
2.6.2. Standardisasi <i>Sign System</i> .....	40
2.6.3. Bahan atau Material .....	42
2.7. Teori Gestalt .....	43
2.8. <i>Pictogram</i> .....	46
2.9. Komparator .....	47
2.9.1. Kota Decatur, Alabama .....	47
2.9.2. Wisata Bahari Lamongan .....	49
 BAB III : METODE PERANCANGAN .....	 52
3.1. Definisi Operasional Judul .....	52
3.1.1. Grafis Lingkungan .....	52
3.1.2. Desa Wisata Belanja .....	52
3.1.3. Lamongan Jawa Timur .....	52
3.2. Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.2.1. Data Primer .....	53
3.2.2. Data Sekunder .....	54
3.3. Analisis Data .....	54
3.3.1. Analisis TOWS Matriks .....	54
3.3.2. Analisis 5w+1H .....	55

3.4. <i>Consumer Insight</i> .....	59
3.5. <i>Consumer Journey</i> .....	60
3.6. <i>Point of Contact</i> .....	62
3.7. Sintesa Data .....	63
3.8. Skema Pola Pikir .....	64
 BAB IV : KONSEP DESAIN .....	 65
4.1. Perumusan Konsep ( <i>Keyvisual</i> ) .....	65
4.2. Pesan Komunikasi .....	66
4.3. Konsep Visual .....	67
4.3.1. Ilustrasi .....	67
4.3.2. Tipografi .....	68
4.3.3. Warna .....	68
4.4. Konsep Teknis Media .....	68
4.4.1. <i>Landmark</i> .....	68
4.4.2. <i>Sign System</i> .....	69
4.5. Layout Desain .....	75
4.5.1. <i>Landmark</i> .....	75
4.5.2. Piktogram .....	83
4.5.3. <i>Sign system</i> .....	89
 BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN .....	 98
5.1. <i>Landmark</i> .....	98
5.2. <i>Sign System</i> .....	100
5.2.1. <i>Information Sign</i> .....	100
5.2.2. <i>Direction Sign</i> .....	103
5.2.3. <i>Identification Sign</i> .....	107
5.2.4. <i>Sign Jarak</i> .....	110
5.2.5. <i>Advice Sign</i> .....	112
5.3. Estimasi Dana .....	114

BAB VI : PENUTUP .....	117
6.1. Kesimpulan .....	117
6.2. Saran .....	118

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan .....	6
Gambar 2.1 Peta Indonesia .....	7
Gambar 2.2 Peta Jawa Timur .....	8
Gambar 2.3 Peta Kabupaten Lamongan .....	8
Gambar 2.4 Gaya Arsitektur Joglo .....	9
Gambar 2.5 Masjid Sunan Sendang .....	10
Gambar 2.6 Bukit Kapur .....	10
Gambar 2.7 Kondisi billboard sebagai media signage .....	12
Gambar 2.8 Kondisi papan salah satu tempat pengrajin .....	12
Gambar 2.9 Jalur menuju lokasi Desa Wisata Belanja .....	13
Gambar 2.10 <i>Traffic sign</i> .....	15
Gambar 2.11 <i>Commercial sign</i> .....	16
Gambar 2.12 <i>Wayfinding</i> .....	16
Gambar 2.13 <i>Safety Sign</i> .....	17
Gambar 2.14 <i>Wayfinding Sign</i> .....	18
Gambar 2.15 <i>Main Gate</i> .....	19
Gambar 2.16 <i>Direction Sign</i> .....	19
Gambar 2.17 <i>Identification Sign</i> .....	20
Gambar 2.18 Foto Bapak Proklamator Soekarno .....	22
Gambar 2.19 Tanda Tangan Presiden Soekarno .....	23
Gambar 2.20 Garuda .....	23
Gambar 2.21 Ilustrasi Digital .....	25
Gambar 2.22 Ilustrasi Fotografi .....	26
Gambar 2.23 Ilustrasi Teknik Gabungan .....	26
Gambar 2.24 Anatomi huruf .....	27
Gambar 2.25 Font Asmat .....	30
Gambar 2.26 Font Batik Garuda .....	30
Gambar 2.27 Lingkaran Warna .....	31
Gambar 2.28 Kedudukan Warna .....	32

Gambar 2.29 <i>Wayfinding Signage Family</i> .....	39
Gambar 2.30 Logo Families .....	44
Gambar 2.31 Logo 40 tahun Aqua .....	44
Gambar 2.32 Logo Carrefour .....	45
Gambar 2.33 Logo Visteon .....	45
Gambar 2.34 Logo Formula 1 .....	46
Gambar 2.35 Piktogram .....	47
Gambar 2.36 Pintu Masuk Decatur .....	48
Gambar 2.37 <i>Signage</i> Jalan .....	48
Gamabr 2.38 <i>Signage</i> Penunjuk Arah .....	49
Gambar 2.39 Pintu Masuk Wisata Bahari Lamongan .....	50
Gambar 2.40 Penunjuk Arah Lokasi Wisata Bahari Lamongan .....	50
Gambar 2.41 <i>Sign</i> Wahana Wisata Bahari Lamongan .....	51
Gambar. 3.1. Skema Consumer Insight .....	60
Gambar 3.2. Skema Pola Pikir .....	64
Gambar. 4.1. Tabel Perumusan Konsep Desain .....	65
Gambar. 4.2. Piktogram .....	67
Gambar. 4.3. Studi Gaya Ilustrasi .....	67
Gambar. 4.4. <i>Sign Outdoor</i> .....	69
Gambar. 4.5. Bagan Struktur Peletakan <i>Sign System</i> .....	74
Gambar. 4.6. Studi Tipogrfi <i>Lettermark</i> .....	75
Gambar. 4.7. Tipografi Perancangan <i>Lettermark</i> .....	76
Gambar. 4.8. Studi <i>Landmark</i> .....	76
Gambar. 4.9. Sketsa Desain <i>Landmark</i> .....	78
Gambar. 4.10. Studi Warna <i>Landmark</i> .....	79
Gambar. 4.11. Alternatif <i>Landmark</i> .....	80
Gambar. 4.12. Alternatif <i>Landmark</i> Terpilih .....	81
Gambar. 4.13. Komparasi <i>Landmark</i> .....	81
Gambar. 4.14. Final Desain <i>Landmark</i> .....	82
Gambar. 4.15. Acuan Visual Piktogram Pengrajin dan Fasilitas .....	83
Gambar. 4.16. Sketsa Desain Piktogram Pengrajin dan Fasilitas .....	84
Gambar. 4.17. Acuan Vialual Piktogram Himbauan .....	85

Gambar. 4.18. Sketsa Desain Piktogram Himbauan .....	86
Gambar. 4.19. Alternatif Piktogram Pengrajin dan Fasilitas .....	87
Gambar. 4.20. Alternatif Piktogram Himbauan .....	88
Gambar. 4.21. Final Piktogram Pengrajin dan Fasilitas .....	88
Gambar. 4.22. Final Piktogram Himbauan .....	89
Gambar. 4.23. Font Fontastique .....	89
Gambar. 4.24. Studi <i>Main Gate</i> .....	90
Gambar. 4.25. Studi <i>Sign Board</i> .....	90
Gambar. 4.26. Studi Tiang Penyanggah .....	91
Gambar. 4.27. Sketsa <i>Main Gate</i> .....	91
Gambar. 4.28 Sketsa <i>Sign Board</i> .....	92
Gambar. 4.29. Sketsa <i>Sign Board Direction Sign</i> .....	92
Gambar. 4.30. Studi Warna <i>Sign System</i> .....	93
Gambar. 4.31. Studi Warna Rambu .....	94
Gambar. 4.32. Alternatif Desain <i>Main Gate</i> .....	94
Gambar. 4.33. Alternatif Desain <i>Sign Board</i> .....	95
Gambar. 4.34. Alternatif Desain <i>Sign Board Direction Sign</i> .....	95
Gambar. 4.35. Final Desain <i>Main Gate</i> .....	96
Gambar. 4.36. Final Desain <i>Sign Board</i> .....	96
Gambar. 4.37. Final Desain <i>Sign Board Direction Sign</i> .....	96
Gambar. 4.38. Final Desain Alat penopang .....	97
Gambar. 5.1. <i>Landmark</i> .....	98
Gambar. 5.2. Logo Primer .....	98
Gambar. 5.3. Logo Sekunder .....	99
Gambar. 5.4. Supergrafis <i>Landmark</i> .....	100
Gambar. 5.5. <i>Main Gate</i> .....	100
Gambar. 5.6. Gambar Teknik <i>Main Gate</i> .....	101
Gambar. 5.7. Perbandingan Ketinggian <i>Main Gate</i> .....	101
Gambar. 5.8. Implementasi Desain <i>Main Gate</i> .....	102
Gambar. 5.9. <i>Welcome Sign</i> .....	102
Gambar. 5.10. Implementasi <i>Welcome Sign</i> pada Area .....	103
Gambar. 5.11. <i>Direction Sign</i> Desa Wisata Belanja .....	104

Gambar. 5.12. Implementasi <i>Direction Sign</i> Desa Wisata Belanja .....	104
Gambar. 5.13. Variasi Desain <i>Direction Sign Board</i> Pengrajin dan Fasilitas Umum .....	105
Gambar. 5.14. <i>Direction Sign</i> Pengrajin dan Fasilitas Umum Berpenyanggah .....	105
Gambar. 5.15. Implementasi <i>Direction Sign</i> Berpenyanggah .....	106
Gambar. 5.16. <i>Direction Sign</i> Pengrajin dan Fasilitas Umum Tanpa Penyanggah .....	106
Gambar. 5.17. Implementasi <i>Direction Sign</i> Tanpa Penyanggah .....	107
Gambar. 5.18. <i>Sign Board Identification Sign</i> Pengrajin dan Fasilitas Umum .....	108
Gambar. 5.19. <i>Identification Sign</i> Pengrajin dan Fasilitas Umum Berpenyanggah .....	108
Gambar. 5.20. Implementasi <i>Identification Sign</i> Berpenyanggah .....	109
Gambar. 5.21. <i>Identification Sign</i> Pengrajin dan Fasilitas Umum Tanpa Berpenyanggah .....	109
Gambar. 5.22. Implementasi <i>Identification Sign</i> Tanpa Berpenyanggah .....	110
Gambar. 5.23. Desain <i>Sign Jarak</i> .....	111
Gambar. 5.24. Implementation Desain <i>Sign Jarak</i> .....	111
Gambar. 5.25. Desain <i>Signboard Advice Sign</i> .....	112
Gambar. 5.26. <i>Advice Sign</i> .....	113
Gambar. 5.27. Implementasi <i>Advice Sign</i> .....	113



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Psikologi Warna Primer .....	32
Tabel 2.2 Psikologi Warna Sekunder .....	34
Tabel 2.3 Psikologi Warna Netral .....	36
Tabel 2.4 Standart penentuan simbol .....	40
Tabel 2.5 Standart penentuan tinggi huruf .....	41
Tabel 3.1 TOWS Matriks .....	54
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey</i> .....	61
Tabel. 4.1. Evaluasi <i>Landmark</i> .....	82
Tabel. 5.1. Estimasi Dana .....	114

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dan dihuni oleh berbagai macam suku, rasa, agama dan etnis yang berbeda-beda. Masing-masing daerah mempunyai karakteristik yang beragam mulai dari alam, kultur budaya, dan adat istiadat. Hal tersebut turut mempengaruhi perkembangan suatu daerah dalam bidang kepariwisataan sehingga terciptalah sebuah alternatif tempat berwisata bagi masyarakat pada umumnya. Tentunya dengan menonjolkan potensi-potensi unggulan yang terdapat pada daerah tersebut diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung dan akan memberikan keuntungan tersendiri bagi daerah tersebut.

Seiring berkembangnya bidang kepariwisataan di Indonesia, turut melatarbelakangi munculnya sebuah alternatif tempat berwisata baru yang tidak hanya sekedar menyajikan keindahan alam maupun permainan saja. Tetapi lebih kepada interaksi masyarakat dalam pengenalan kebudayaan sebagai peninggalan bersejarah dan potensi unggulan di daerah tersebut yang disebut dengan desa wisata.

Desa menurut UU No.5 tahun 1979 merupakan suatu wilayah yang ditempati oleh sejumlah penduduk, sebagai kesatuan masyarakat hukum yang mempunyai organisasi pemerintahan terendah langsung di bawah Camat dan mempunyai hak otonomi dalam ikatan Negara kesatuan Republik Indonesia. Perbedaan desa wisata dengan desa lainnya terdapat pada karakteristik khusus yang dapat dikembangkan dan layak untuk dijadikan tempat tujuan wisata seperti kerajinan, kesenian, hasil kekayaan alam laut maupun pegunungan, dan kuliner. Salah satunya seperti Desa Wisata Belanja di Kabupaten Lamongan.

Desa Wisata Belanja terletak di Desa Sendang Dhuwur Kabupaten Lamongan Jawa Timur dengan potensi unggulan berupa kerajinan batik tulis, kerajinan emas perak, dan kerajinan bordir. Mayoritas masyarakat Desa Sendang Dhuwur berprofesi sebagai pengrajin batik, emas, perak, dan bordir.

Menurut Ibu Sri sebagai salah satu pengrajin batik di Desa Sendang Dhuwur mengatakan bahwa kerajinan batik di desa tersebut diperkenalkan oleh istri seorang Sunan Sendang Raden Nur Rahmad bernama Dewi Tilarsih, sedangkan kerajinan emas perak diperkenalkan oleh Sunan Sendang Raden Nur Rahmad sejak abad ke XV. Sebagian besar pengrajin batik dan emas di Desa Sendang Dhuwur masih mempertahankan unsur tradisionalnya dalam setiap pengerjaan karya-karya kerajinannya.

Desa Sendang Dhuwur diresmikan sebagai Desa Wisata Belanja oleh Bupati Lamongan pada Desember 2011. Meskipun bersebelahan dengan Wisata Realigi Sunan Sendang, nama Desa Wisata Belanja kurang dikenal oleh masyarakat sekitar Kabupaten Lamongan. Hal ini terjadi dikarenakan lokasi Desa Sendang Dhuwur terletak di perbukitan jauh dari jalur utama yang menghubungkan Kabupaten Lamongan dan Tuban. Fenomena tersebut diperkuat oleh keadaan lingkungan dimana setiap perjalanan menuju lokasi Desa Wisata Belanja tidak ditemukan elemen-elemen visual berupa logo identitas dan *signage* sebagai media informasi penunjuk arah lokasi dan potensi yang terdapat pada desa tersebut.

*Sign* dalam Bahasa Indonesia berarti tanda, menurut Pierce dalam buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009:13) menyatakan bahwa tanda adalah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu. Tanda akan selalu mengacu kepada sesuatu yang lain, oleh pierce disebut objek (*denotatum*). Mengacu berarti mewakili atau menggantikan. Selanjutnya dikatakan, tanda dalam hubungan dengan acuannya dibedakan menjadi tanda yang dikenal dengan ikon, indeks, dan simbol.

Segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati menurut Zoes dalam buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009:12) dapat disebut tanda. Sementara menurut Saussure dalam buku semiotika komunikasi visual, tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan, sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) mempunyai dua aspek yang ditangkap oleh indra kita yang disebut dengan *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) merupakan konsep atau makna apa yang direpresentasikan oleh aspek pertama yaitu penanda.

*Sign system* yaitu suatu simbol yang bertujuan sebagai media dalam melakukan interaksi manusia dalam ruang publik. Dalam pengertian lain, *sign system* dapat diartikan sebagai suatu sistem yang mengatur tentang keberadaan suatu tanda (*sign*). Keberadaan tanda menjadi sangat penting bagi masyarakat dalam mencari informasi akan suatu lokasi. *Sign system* berguna untuk mengatur penciptaan suatu tanda (*sign*) yang berkaitan dengan bentuk, penempatan, penyampaian pesan atau suatu makna agar dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah oleh masyarakat.

Setelah melakukan studi eksisting secara mendalam, ditemukan beberapa faktor pendukung antara lain tidak ada logo identitas wilayah dan minimnya jumlah *sign system*, serta unsur-unsur visual tidak dapat menginformasikan potensi di Desa Sendang. Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan sebuah media visual berupa logo dan *sign sytem* sebagai salah satu penerapan grafis lingkungan yang berfungsi sebagai citra visual dan penunjuk lokasi menuju Desa Wisata Belanja di Desa Sendang Dhuwur, Kabupaten Lamongan dan sekaligus diangkat sebagai objek tugas akhir dengan judul *Perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Belanja Lamongan Jawa Timur*. *Sign system* akan dirancang secara komunikatif agar *audience* tidak kesulitan dalam mencari informasi terkait dengan lokasi Desa Wisata Belanja di Desa Sendang Duwur, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

- 1.2.1.** Belum ada identitas visual seperti logo yang dapat memberikan citra visual serta dapat mengkomunikasikan ciri khas Desa Wisata Belanja, sehingga suasana sebagai desa wisata dengan potensi kerajinannya tidak nampak.
- 1.2.2.** Keberadaan *signage* di desa tersebut masih kurang optimal sehingga kurang memberikan informasi bagi wisatawan yang ingin mengetahui lokasi yang akan dituju.
- 1.2.3.** Belum ada sistem yang mengatur penempatan *signage* di jalur menuju lokasi Desa Wisata Belanja di Desa Sendang Dhuwur.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang grafis lingkungan yang sesuai dengan karakteristik dari Desa Sendang Dhuwur sebagai Desa Wisata Belanja di Kabupaten Lamongan?

### **1.4. Batasan Masalah**

Berbagai masalah dapat ditemukan di Desa Wisata Belanja berkaitan dengan masalah tentang grafis lingkungan yang kurang komunikatif. Banyak sekali media-media yang dapat digunakan dalam merancang grafis lingkungan. Namun ruang lingkup pengerjaan dibatasi pada perancangan logo identitas dan *sign system* yang informatif, komunikatif, serta penempatan yang lebih terorganisir dengan baik sehingga dapat merepresentasikan potensi pada Desa Wisata Belanja.

### **1.5. Tujuan**

- 1.5.1.** Membuat sebuah *sign system* yang memiliki manfaat untuk memberikan informasi kepada wisatawan.
- 1.5.2.** Meciptakan sebuah *sign system* sebagai salah satu penerapan grafis lingkungan yang dapat merepresentasikan potensi Desa Wisata Belanja.
- 1.5.3.** Memberikan tuntunan arah perjalanan menuju lokasi Desa Wisata Belanja.
- 1.5.4.** Memberikan informasi secara efektif dan komunikatif tentang lokasi dan segala sesuatu di DesaWisata Belanja kepada wisatawan.

## **1.6. Manfaat**

Manfaat yang ingin dicapai dari Tugas Akhir Perancangan sebagai berikut:

### **1.6.1. Manfaat Akademis**

Secara akademis diharapkan berguna untuk pedoman ilmu pengetahuan tentang perancangan *sign system* dilingkungan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis dapat memberikan masukan solusi pemecahan masalah bagi Disperindag Kab.Lamongan dalam proses pembangunan Desa Wisata Belanja, khususnya dalam perancangan *sign system* dan manfaat bagi penyusun adalah menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan tentang perancangan sebuah *sign sytem* sebagai penerapan grafis lingkungan.

## 1.7. Skema Perancangan

Gambar 1.1 Skema Perancangan

